

Kerstin Keller-Loibl

Zukunftslabor Kinder- und Jugendbibliothek

Visionen 2030 und Herausforderungen für die Gegenwart

in

Hauke, Petra (Hg.): Öffentliche Bibliothek 2030.

Herausforderungen – Konzepte – Visionen, Bad Honnef : Bock
+ Herchen Verlag, 2019, S. 251-260



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung –

Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen

4.0 International Lizenz (CC BY-NC-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

DOI (Aufsatz) auf dem edoc-Server: <https://doi.org/10.18452/20188>

DOI (Gesamtband) auf dem edoc-Server: <https://doi.org/10.18452/19927>

Gefördert aus dem Open-Access-Publikationsfonds
der Humboldt-Universität zu Berlin

Zukunftslabor Kinder- und Jugendbibliothek

Visionen 2030 und Herausforderungen für die Gegenwart

KERSTIN KELLER-LOIBL

Was können Kinder- und Jugendbibliotheken in der digitalen Zukunft leisten? Welche Anforderungen lassen sich aus der gesellschaftlichen Entwicklung und dem veränderten Medienverhalten Heranwachsender ableiten? Entscheidende Weichenstellungen sind in der Gegenwart zu treffen, um dem Handeln eine Richtung zu geben. Der Beitrag beschreibt erstrebenswerte Szenarien und zukunftsweisende Aufgabenfelder von Kinder- und Jugendbibliotheken ebenso wie zu vermeidende Szenarien. Entwicklungspotenziale von Kinder- und Jugendbibliotheken werden entworfen, zum Beispiel als Navigatoren in der (digitalen) Medienwelt, als Kreativlabore, als Orte der Fantasie und des Geschichtenerzählens. Die Bibliothek der Zukunft ist ein Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen: mit Beteiligungsmodellen und Making-Aktivitäten, die Alltagskompetenzen, kulturelle Bildung und gesellschaftliche Teilhabe fördern.

Keywords: Öffentliche Bibliothek; Kinderbibliothek; Jugendbibliothek; Bildung für nachhaltige Entwicklung; Partizipation; Zukunft

Einleitung

Auf dem Weg zu meiner Stadtbibliothek im Viertel treffe ich Kinder, die im Park vor der Bibliothek an einem Urban-Gardening-Projekt arbeiten, das die Bibliothek vor fünf Jahren initiierte und begleitet. Roboter, die im Bibliotheks-Makerspace programmiert wurden, tragen die schwere Bio-Erde aus dem Kompost des Bibliotheksgartens zu den Beeten. Die Kinder informieren sich mithilfe eines Kinder-Pads über die Kartoffel-aussaat. Schnell ist eine für Kinder geeignete How-to-do-App gefunden, da die Bibliothek seit einiger Zeit diese Geräte mit sinnvollen Apps für Kinder bespielt und ausleiht. Da viele Lebensmittel mittlerweile aus dem 3D-Drucker kommen, ist das Säen und Ernten von Kartoffeln aus „richtiger“ Erde für Stadtkinder ein ganz besonderes Erlebnis.

Auf dem Vorplatz der Bibliothek sind viele Familien unterwegs, vor allem der Spielplatz „Zauberland der Wörter“, den die Bibliothek unter Einbeziehung von Eltern entworfen hat, ist gut besucht. Seit etwa zehn Jahren begrenzt sich die Bibliothek nicht mehr auf die Räume im Bibliotheksgebäude, sondern nutzt auch die angrenzenden kommunalen Flächen. Story Telling und andere interaktive Programme finden bei schönem Wetter im Freien statt. Bibliothekare treten als Buchstabenjongleure auf, lesen vor und begeistern für das Lesen und die Nutzung der Bibliothek. Am Wochenende treffen sich viele Eltern in der Bibliothek, um sich über die neusten Trends der Medienentwicklung zu informieren und Tipps zu erhalten, wie sie ihre Kinder begleiten können.

In der Bibliothek angekommen, sehe ich eine Gruppe junger Menschen in eine Diskussion vertieft: Was können wir also noch tun, um unseren Müll zu reduzieren? Sie erstellen im Lernlabor gemeinsam eine 3D-Animation für die Schule. Die Animation läuft später über das Board im Eingangsbereich der Bibliothek, auf dem auch Informationen über Workshops der Bibliothek und Veranstaltungen im Stadtteil zu lesen sind. Heute stehen dort die wöchentlichen Termine für Storytimes und Play-to-Learn-Programme für Babys, Kleinkinder und Schulkinder. Abends trifft sich die Koch-Community aus dem Stadtviertel. Interessierte aus allen Generationen tauschen Ernährungstipps und probieren neue Rezepte aus. Food-Literacy wird immer wichtiger.

Die Paternoster-Regale mit gedruckten Büchern sind heute wieder von jungen Leuten belagert. Bücher sind momentan der Ausleihrenner, weil sie ein haptisches Lese-Erlebnis ermöglichen, aber im Buchhandel teuer sind. Gedruckte Bücher zu lesen und Gespräche darüber von Angesicht zu Angesicht zu führen, ist gerade ein Retro-Trend. Die Bibliothek bietet monatlich mehrere Buchclubs an. Es ist das Jahr 2030.

So könnte die Zukunft der Bibliothek für Kinder und Jugendliche in mehr als zehn Jahren aussehen. Es ist ein Szenario, das fiktiv ist, aber deshalb nicht utopisch sein muss. Die beschriebenen Situationen könnten sich so in Zukunft abspielen, es sind Geschichten, die aus meiner Wunsch- und Fantasiewelt stammen, sich aber ebenso aus den Aufgabenfeldern und Entwicklungspotenzialen von Kinder- und Jugendbibliotheken ableiten lassen.

Vielleicht sieht die Kinder- und Jugendbibliothek in Zukunft aber auch ganz anders aus. Was wir heute als wichtig empfinden, wie zum Beispiel die Förderung digitaler Literacy im Umgang mit den neuen, digitalen Technologien, kann in zehn Jahren schon zur Normalität gehören und es stehen andere Herausforderungen an, die gesellschaftliche und technische Entwicklungen mit sich bringen. Welche Themen uns dann bewegen, welche Medien wir nutzen und welche technischen High-End-Geräte zur Verfügung stehen, kann man heute nicht voraussagen. Das ist beim Blick in die Zukunft der Kinder- und Jugendbibliothek aber auch nicht der entscheidende Punkt. Essentiell ist vielmehr, dass wir die Arbeit

mit Kindern und Jugendlichen als Beziehungsarbeit verstehen und den Ort Bibliothek als Zukunftslabor betrachten. Dann sind Bibliotheken jederzeit offen für neue (Medien-)Entwicklungen und reagieren darauf. Dann stehen das Kind und der Jugendliche im Zentrum und nicht das Medium oder die Technik.

Szenarien für Kinder- und Jugendbibliotheken

Die Kinderbibliothek der Zukunft ist ein Raum für Kreativität und Fantasie. Die Kinder kommen in die Bibliothek, um andere Kinder zu treffen, zu spielen und gemeinsam die Welt zu erkunden. Sie können Bilderbücher anschauen und die Fantasie erlebbar werden lassen, indem sie sich verkleiden, mit Seeräuber-Outfit oder Prinzessinnenkleid, das 2030 immer noch sehr beliebt ist. Sie spielen mit Handpuppen fantasievoll Geschichten nach, programmieren im Kreativlabor Miniroboter oder probieren in der Zukunftswerkstatt die neueste Technik aus.



Abb. 1: Zentralbibliothek Amsterdam, Raum für Kreativität und Fantasie.
© K. Keller-Loibl.

In der Kinderbibliothek der Zukunft stehen Lesen, Spaß und Freude, Nachdenken, Vorstellungskraft und Kreativität im Mittelpunkt. Den Kindern wird Gelegenheit gegeben, das Wesen der Dinge zu erforschen. Es können Zusammenhänge überdacht werden, Fragen über das Leben gestellt werden. War es schon immer so und kann man das ändern? Wichtig sind die Menschen, die in der Bibliothek den Kindern zuhören, sie zum Nachdenken anregen, gemeinsam mit ihnen die Welt erkunden, indem sie Geschichten erzählen, Bilderbücher

betrachten und gemeinsam mit Kindern Geschichten erfinden oder experimentieren. So werden spielerisch (digitale) Literacy, Sprachkompetenz, Lesefreude, Lust am Experimentieren und Entdecken der Welt und am Nachdenken und Problemlösen geweckt. Kreativität und Fantasie, logisches Denken und kritische Fähigkeiten sind in der digitalen Welt von 2030 wichtige basale Kompetenzen.

Für die jugendlichen Bibliotheksbesucher, die auch heute in der Bibliothek mehr als nur ausleihen wollen, stehen mobile Arbeitsplätze, Sitzgelegenheiten und Makerspace-Stationen mit dazugehörigen Workshops und Hands-On-Aktionen bereit. Ein junges Team, das sich in der Jugendbibliothek engagiert, bestimmt, welche lokalen Experten für die Workshops eingeladen werden. Darunter können Mitarbeiter von Ausbildungsfirmen oder Science Centern sein, ebenso wie ehrenamtlich Engagierte oder jugendliche Experten, die sich auf einem Gebiet besonders gut auskennen, zum Beispiel im Tierschutz oder im Upcycling.

Auch andere Veranstaltungen, Events und Projekte werden von den jungen Leuten meistens selbst organisiert. Darunter sind Begegnungen mit Schriftstellern, Journalisten, Wissenschaftlern, Politikern und anderen interessanten Menschen, die man im digitalen Alltag nicht persönlich erleben kann. Die Jugendlichen berichten über diese Aktivitäten in vielfältiger Weise in den lokalen Stadt-/Gemeindeforen.

Die Bibliothek wird von den jungen Leuten als bedeutsam für das eigene Leben angesehen. Sie bietet einen praktischen Nutzen, sei es für das Lesen, das Lernen wie auch in der freien Zeit nach der Schule für gemeinsame Aktivitäten. Hier treffen sich Gleichgesinnte, die Neues ausprobieren oder einfach ihren Hobbys nachgehen wollen. Der Raum kann schnell umgeräumt werden, so wie es für die tägliche Nutzung sinnvoll ist.

Die Bibliothekare sind die Ermöglicher, die Moderatoren und die Organisatoren. Sie agieren in Augenhöhe mit den Jugendlichen. Neben einer bibliothekspädagogischen Ausbildung sind sie in der Regel auch sozialpädagogisch im Umgang mit Jugendlichen geschult. Sie beraten, vermitteln Kontakte, empfehlen geeignete Lektüren und Apps vor Ort und im Netz und geben Impulse für kreative Aktivitäten.

Ein 3D-Game für junge Leute lädt zum Entdecken der Bibliothek von zu Hause aus ein: mit der Möglichkeit, die Räume virtuell zu begehen, Medien zu testen, in Büchern zu blättern und knifflige Aufgaben zu lösen. Portraits des Bibliothekspersonals sowie Hinweise auf laufende Aktionen und die Self-Service-Zeiten der Bibliothek ergänzen das virtuelle Angebot. In der Online-Community der Bibliothek werden Aktivitäten besprochen, Verabredungen getroffen und Informationen ausgetauscht.

Bibliothek als Lebensraum

Man könnte noch weitere Szenarien entwerfen, in denen die Bibliothek Navigator in der (digitalen) Medienwelt, Kreativlabor, Ort der Fantasie und des Geschichtenerzählens, Ort der Begegnungen und der Lebenshilfe ist. Die Bilder im Kopf sind mannigfaltig. Jeder konkreten Vorstellung, wie die Bibliothek für Kinder und Jugendliche im Jahr 2030 aussehen könnte, liegt jedoch eine Erkenntnis zugrunde: Kinder- und Jugendbibliotheken müssen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen verankert werden.

Die Bibliothek bleibt für die heranwachsende Generation bedeutsam, wenn sie ein Ort mit vielen Möglichkeiten ist, ein Ort für die Lebensgestaltung, ein Ort, an dem man mitreden, mitmachen und mitgestalten kann und an dem man die eigene Community oder andere interessante Menschen treffen kann.



Abb. 2: Zentralbibliothek Amsterdam, Bibliothek als Sozialraum. © K. Keller-Loibl.

In der Jugendphase „gewinnt gerade der öffentliche Raum für Jugendliche besondere Bedeutung“ (Möller, 2011, S. 44). Öffentliche Räume im unmittelbaren Lebensumfeld sind für junge Menschen wichtige Anlaufpunkte in ihrer Freizeit. Sie suchen Freiräume für den Kontakt zu Gleichaltrigen (Deutschland. Bundesministerium für Umwelt, 2018, S. 13). Dass Bibliotheken solche Orte aus Sicht junger Menschen sein können, belegt die Studie *Das Image von Bibliotheken bei Jugendlichen* (Keller-Loibl, 2012). In einer Online-Befragung von 1 440 Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren und in über 100 leitfadengestützten Interviews wurde deutlich, dass sich Jugendliche die Bibliothek als einen Sozialraum wünschen. Die 12- bis 19-Jährigen beschreiben ihre Wunschbibliothek als einen

Treff- und Ausgangspunkt für gemeinsame Aktivitäten mit Freunden. Sie wollen sich länger in der Bibliothek aufhalten, die Medien vor Ort nutzen, Musik hören, lesen und spielen, mit Freunden ihre Zeit verbringen.

Dem entgegen steht das Bild, das junge Menschen in derselben Studie *Das Image von Bibliotheken bei Jugendlichen* (Keller-Loibl, 2012) über gegenwärtige Bibliotheken zeichnen. Die Bibliothek wird in erste Linie als Ausleihort für Bücher und als Bildungseinrichtung gesehen. Viele Jugendliche geben an, nur dann in die Bibliothek zu gehen, wenn sie von der Schule aus dahin müssten. Nur jene Jugendlichen, die regelmäßig die Bibliothek nutzen und sich durch eine hohe Leseaffinität auszeichnen, bewerten ihre Bibliotheken positiv. Die Mehrheit der 12- bis 19-Jährigen fühlt sich hingegen von den Bibliotheksangeboten oder der Bibliothek als Ort nicht angesprochen. Vor allem Jugendliche, die in ihrer Freizeit keine Bücher lesen, sehen für sich keine relevanten Nutzungsmotive. Die Bibliothek wird nicht als Freizeitort wahrgenommen: Der Aussage: „Bibliotheken sind attraktive Freizeitorte“ stimmen nur sieben Prozent aller Befragten voll und ganz zu (Keller-Loibl, 2012, S. 56 f.). Die Studie belegt, dass Bibliotheken in der Lebenswelt junger Menschen kaum präsent sind. Hier deutet sich das zu vermeidende Szenario für das Jahr 2030 an: Öffentliche Bibliotheken sind für die heranwachsende Generation im Alltag nicht mehr von Bedeutung. Kommunale Bibliotheken werden geschlossen.

Weichenstellungen in der Gegenwart

Welche Weichen müssen gestellt werden, damit diese Dystopie nicht eintritt? Hier schließt sich der Kreis zur Fantasiegeschichte am Anfang dieses Beitrages. In allen Zukunftsszenarien geht es nicht vorrangig oder ausschließlich darum, Bücher oder andere Medien zu entleihen. Vielmehr wird beschrieben, wie sich die Bibliothek für den Alltag der Kinder und Jugendlichen öffnet und welche vielfältigen Möglichkeiten sie für das Spielen, Lernen, für Aktivitäten und Begegnungen bietet.

Entscheidende Weichenstellungen für diese anstrebenswerten Szenarien können in der Gegenwart getroffen werden, indem sich Öffentliche Bibliotheken hin zu einem Treffpunkt für vielfältige Aktivitäten entwickeln. Für Kinder und Jugendliche ist die Bibliothek ein Ort zum Lesen, Lernen und zur Freizeitgestaltung. Aktionsorientierte Veranstaltungsformate, die dem veränderten Lese- und Medienverhalten und den aktuellen Bildungsbedürfnissen gerecht werden, sollten deshalb ausgebaut werden. Dazu gehört ein attraktives (digitales) Angebot für Freizeit, Information und Schule, zum Beispiel durch die Einrichtung von Lernstudios und Makerspaces sowie die Entwicklung eines Angebotes an Play-to-Learn-Programmen und Online Educational Resources, auch in Zusammenarbeit mit Schulen, Museen und Einrichtungen der kulturellen Jugendbildung.

Damit sich Bibliotheken als Bildungs- und Freizeitorte für Kinder, Jugendliche und Familien etablieren können, ist eine Reform des Bundesarbeitsgesetzes

dringend erforderlich. „Bibliotheken müssen genau wie Museen und Theater das ganze Wochenende vor allem für Familien zugänglich sein.“ (Deutscher Bibliotheksverband, 2018). Darüber hinaus steht der flächendeckende Ausbau der Schulbibliotheken auf der Agenda. Schulbibliotheken können eine entscheidende Rolle bei der Digitalisierung der Schulen spielen und sind gleichsam „Türöffner“: Kinder und Jugendliche, „die gute Erfahrungen mit ihrer Schulbibliothek gemacht haben, verfügen meist auch über ein positives Bibliotheksbild und nutzen neben der Schulbibliothek auch noch andere Bibliotheken“ (Keller-Loibl, 2012, S. 180).

„Wie kommt das W in den Baum?“ Diese Frage war der Ausgangspunkt für ein Integrationsprojekt der Stadt- und Landesbibliothek Potsdam. Deutsche und geflüchtete Kinder im Alter zwischen 9 und 11 Jahren erkundeten ihre Stadt auf besondere Weise. Sie fotografierten mit viel Fantasie in der Natur versteckte Buchstaben. Danach wurden die Fotos kreativ bearbeitet und mit Texten komplettiert (Gohr, 2017). Dieses mit dem Deutschen Lesepreis 2017 ausgezeichnete Projekt zeigt beispielhaft, wie Kinder aktiv und auf spielerische Art und Weise in ihrer Entwicklung gefördert werden können.



Abb. 3: SLB Potsdam aus dem Projekt „Wie kommt das W in den Baum?“
© K. Tschesch.

In der Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit sind kreative Veranstaltungsformate erforderlich, die mit interessanten Themen und Geschichten zum Mitdenken, Mitmachen und Mitgestalten anregen, die Anlässe zum Sprechen, Schreiben, Lesen und zum Austausch bieten, die Kreativität und medienkritisches Denken fördern. Die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen sollte dabei unbedingt Berücksichtigung finden. Dies gelingt zum Beispiel mit einer spielerischen und haptischen Vermittlung von Inhalten, mit der Methode des Philosophierens mit

Kindern über gesellschaftliche Themen, mit transmedialem Erzählen, mit Storytelling und mit Aktionen, die Online-Plattformen wie Wattpad oder FanFiction einbeziehen, auf denen selbstgeschriebene Geschichten junger Menschen zu finden sind. Aber auch Streitgespräche zu aktuell erschienenen Dystopien oder Fantasy-Romanen und medienpädagogische Angebote zu Instagram, Whatsapp & Co., um beispielsweise über Themen wie Bildrechte oder CyberMobbing zu sprechen, greifen die gegenwärtige Lebenswelt junger Menschen auf.



Abb. 4: SLB Potsdam aus dem Projekt „Wie kommt das W in den Baum?“
© K. Tschesch.

Auch aktuelle gesellschaftspolitische Themen wie Nachhaltigkeit, Naturschutz, Klimawandel oder Menschenrechte sollten in Making-Aktionen oder Workshops mit Kindern und Jugendlichen debattiert werden. Kinder können frühzeitig an ethische Reflexionen herangeführt werden. Sie beschäftigt die Frage: „Was ist los in unserer Welt?“, sowohl global als auch in Bezug auf das eigene Lebensumfeld (World Vision Deutschland, 2018, S. 13). Auch Jugendliche interessieren sich wieder mehr für politische Themen und daraus resultiert auch ein stärker werdendes Bedürfnis, an Gestaltungsprozessen mitzuwirken (Albert, Hurrelmann & Quenzel, 2015, S. 158). Hier kann die Bibliothek einen Rahmen für entsprechende Diskurse und Partizipation bieten. Die Kinder- und Jugendliteratur bietet zu aktuellen gesellschaftspolitischen Themen vielfältige Gesprächsanlässe.

Junge Menschen sind bereit, sich zu engagieren. Sie interessieren sich für gesellschaftliche Entwicklungen und für die eigene Stadt oder Gemeinde und haben den Anspruch, diese mitzugestalten. „Allerdings sehen sich viele junge Menschen durch die Anforderungen von Schule, Uni, Ausbildung oder Job stark

unter Druck, sodass sie ihren eigenen idealistischen Vorstellungen von Engagement oft nicht gerecht werden können.“ (Deutschland. Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit, 2018, S. 12). Bibliotheken können niederschwellige Beteiligungsformate erproben, die über das Internet zugänglich sind und in die sich junge Menschen online einbringen können. Die Untersuchung von Ahlfänger (2011, S. 123) belegt, dass bei Jugendlichen „der Wille zur Mitwirkung in Bibliotheken“ gegeben ist.

Fazit

Die am Anfang des Beitrages beschriebenen Szenarien einer Kinder- und Jugendbibliothek veranschaulichen auf vielfältige Weise, welche Entwicklungspotenziale vorhanden sind, um die Bibliothek in der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen und jungen Eltern zu verankern: mit der Öffnung der Bibliothek für die Community, mit Partizipation und Teilhabe, mit Making-Aktivitäten und Projekten, die Alltagskompetenzen, kulturelle Bildung, Impulse für die Nachhaltigkeitsbildung sowie Kreativität und kritisches Denken vermitteln. Dies sind Kompetenzen und Fähigkeiten, die heute und in Zukunft von Bedeutung sind, weil sie Autonomie, eine aktive und verantwortungsvolle Teilhabe an der Gesellschaft und eine soziale Mitverantwortung fördern.

Literatur und Internetquellen

- Ahlfänger, F. (2011). *Partizipation Jugendlicher in Bibliotheken: Eine grundlegende Basis für innovative Ideen und Angebote*. Berlin: Simon Verlag.
- Albert, M., Hurrelmann, K. & Quenzel, G. (2015). *Jugend 2015: Eine pragmatische Generation im Aufbruch* (17. Shell-Jugendstudie). Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch-Verlag.
- Deutscher Bibliotheksverband. (2018). *Bibliotheken schaffen Zukunft: Jetzt in Kinder- und Jugendbibliotheken investieren; Positionspapier des Deutschen Bibliotheksverbands e.V.* Berlin: dbv.
https://www.bibliotheksverband.de/fileadmin/user_upload/DBV/positionen/dbv_Positionspapier_Kinder_und_Jugendbibliotheksarbeit_2018.pdf
- Deutschland. Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit. (2018). *Zukunft? Jugend fragen!: Nachhaltigkeit, Politik, Engagement; Eine Studie zu Einstellungen und Alltag junger Menschen*. Berlin: BMU.
https://www.bmu.de/fileadmin/Daten_BMU/Pool/Broschueren/jugendstudie_bf.pdf
- Gohr, R. (2017). *Wie kommt das W in den Baum? Eine Buchstabenreise durch Potsdam: Lesen in Deutschland; Projekte und Initiativen in Deutschland*. <http://www.lesen-in-deutschland.de/html/content.php?object=journal&lid=1439>

- Keller-Loibl, K. (2012). *Das Image von Bibliotheken bei Jugendlichen: Empirische Befunde und Konsequenzen für Bibliotheken*. Bad Honnef: Bock + Herchen.
- Keller-Loibl, K. (Hrsg.). (2014). *Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit* (2. Aufl.). Bad Honnef: Bock + Herchen.
- Möller, K. (2011). Jugend und öffentlicher Raum. *Sozial Extra*, 35 (3/4), 42–45.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s12054-011-0191-z>
- World Vision Deutschland e. V. (2018). *Kinder in Deutschland 2018: 4. World Vision Kinderstudie*. Weinheim/Basel: Beltz.

Die zitierten Internetquellen wurden zuletzt am 08.03.2019 aufgerufen.